



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ
ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ «ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ»

Αλληλεπίδραση Ανθρώπου Υπολογιστή Ηλεκτρονικό θεματικό πάρκο σε μεσαιωνική καστροπολιτεία

Αναγνωστόπουλος Βασίλης - Θάνος, Κατσήs Γεώργιος

ΑΘΗΝΑ, 2014

© Αθήνα, 2014 Αναγνωστόπουλος Βασίλης - Θάνος, Κατσής Γεώργιος

Το κείμενο αυτό έχει γραφτεί σε \LaTeX .

Αυτό το κείμενο διανέμεται σύμφωνα με τους όρους της άδειας Creative Commons Attribution - ShareAlike Unported 3.0.

Εν συντομία: Είστε ελεύθεροι να διανέμετε και να τροποποιήσετε αυτό το κείμενο εφόσον αναφέρετε τον δημιουργό του και διατηρήσετε την ίδια άδεια χρήσης.

Το παρόν έγγραφο διανέμεται με την ελπίδα ότι θα είναι χρήσιμο, αλλά χωρίς καμία εγγύηση, χωρίς ακόμη και την έμμεση εγγύηση εμπορευσιμότητας ή καταλληλότητας για κάποιο συγκεκριμένο σκοπό.

Οι απόψεις και τα συμπεράσματα που περιέχονται σε αυτό το έγγραφο εκφράζουν τον συγγραφέα και δεν πρέπει να ερμηνευτεί ότι αντιπροσωπεύουν το Πανεπιστήμιο Πειραιώς

Περιεχόμενα

1	Εισαγωγή	1
2	Ανάλυση απαιτήσεων	1
2.1	Ανάλυση χρηστών	1
2.2	Λειτουργικότητα της εφαρμογής	2
2.3	Ιεραρχική ανάλυση εργασιών	3
2.3.1	Άνοιγμα/σβήσιμο φώτων	4
2.3.2	Θέρμανση/ψύξη διαμερίσματος	4
2.3.3	Ρύθμιση τηλεόρασης/ραδιοφώνου	5
2.3.4	Πραγματοποίηση μίας παραγγελίας	5
2.3.5	Ρύθμιση της πισίνας-τάφρου	6
2.3.6	Άνοιγμα πόρτας της πισίνας-τάφρου	7
2.4	Τί άλλο να μπει στο πρώτο κεφάλαιο;;;	8
3	Σχεδιασμός	8
3.1	Στόχοι	8
3.2	Τί άλλο θεωρητικό να βάλουμε για να δικαιολογήσουμε τις αποφάσεις μας;;;	10
3.3	Παρουσίαση γραφικού περιβάλλοντος	10
3.3.1	Γενικό Μενού - Εισαγωγική οθόνη	10
3.3.2	Μενού Παραγγελιών	11
3.3.3	Διαχείριση τάφρου-πισίνας	11
3.3.4	Διαχείριση ηλεκτρικών συσκευών	13
4	Υλοποίηση και επαλήθευση	13
5	Ενσωμάτωση-Τεκμηρίωση	13
6	Συντήρηση	14
	Βιβλιογραφία	14

1. Εισαγωγή

Να μπει και μία μικρή εισαγωγή

2. Ανάλυση απαιτήσεων

Θα πρέπει να δημιουργηθεί ένα σύστημα διεπαφής για τους χρήστες ενός θεματικού πάρκου μιας μεσαιωνικής καστροπολιτείας, η οποία θα αξιοποιηθεί τουριστικά με την προσθήκη ηλεκτρονικών αυτοματισμών, με σκοπό την προσέλκυση τουρισμού.

Στην μεσαιωνική καστροπολιτεία, θα διατίθενται ανεξάρτητα μεσαιωνικά διαμερίσματα, καθένα από τα οποία θα περιβάλλεται από μία τάφρο. Το κάθε διαμέρισμα θα έχει μία πόρτα που θα ανεβαίνει και θα κατεβαίνει και θα λειτουργεί ως γέφυρα πάνω στην τάφρο. Η τάφρος δεν θα υπάρχει μόνο για λόγους ασφάλειας αλλά και για να δημιουργεί ατμόσφαιρα διασκέδασης οπότε θα λειτουργεί επίσης ως ιδιωτική πισίνα για κάθε μεσαιωνικό διαμέρισμα.

Επίσης, στην καστροπολιτεία, θα λειτουργεί καφετέρια-εστιατόριο και σε αυτό το πλαίσιο, οι λειτουργίες κάποιων μηχανημάτων μπορούν να γίνονται ηλεκτρονικά. Θα περιλαμβάνονται κάποιες εικονικές διεπαφές με τους χρήστες για τομείς που δεν είναι ανάγκη να είναι υλοποιήσιμοι (όμως για τον χρήστη θα είναι λειτουργικοί, π.χ. ο χρήστης θα μπορεί να πληρώσει με πιστωτική κάρτα, απλά όπως είναι κατανοητό δεν θα είναι αληθινή η συναλλαγή).

Συγκεκριμένα ζητούνται τα παρακάτω:

- Η λειτουργικότητα της εφαρμογής.
- Τα συνοδευτικά εγχειρίδια τα οποία θα επεξηγούν την εφαρμογή.

2.1 Ανάλυση χρηστών

Στην αλληλεπίδραση ανθρώπου υπολογιστή λαμβάνουν μέρος δύο πλευρές: ο άνθρωπος και ο υπολογιστής. Ο άνθρωπος, δηλαδή ο χρήστης είναι εκείνος στον οποίο απευθύνεται το οποιοδήποτε σύστημα διεπαφής μεταξύ χρήστη και υπολογιστή. Επομένως το σύστημα διεπαφής πρέπει να σχεδιάζεται έχοντας υπόψη τις ικανότητες και της αδυναμίες του χρήστη της εφαρμογής. Στο σχεδιασμό των εφαρμογών, η ανάλυση των χρηστών είναι η διαδικασία με την οποία οι κατασκευαστές της εφαρμογής καθορίζουν τα χαρακτηριστικά των χρηστών που θα χρησιμοποιούν την εφαρμογή και θα επηρεάσουν την ανάπτυξη της εφαρμογής [2, 3].

Ο προσδιορισμός των δυνητικών χρηστών του συστήματος και τα χαρακτηριστικά τους είναι αναγκαία προκειμένου να διασφαλιστεί ότι η εν λόγω εφαρμογή θα είναι πιο φιλική

προς τους χρήστες [2].

Στην περίπτωση του συστήματος διεπαφής για τους χρήστες του θεματικού πάρκου της μεσαιωνικής καστροπολιτείας, οι χρήστες της εφαρμογής είναι οι πελάτες της καστροπολιτείας. Επομένως δεν πρέπει να γίνει καμιά παραδοχή για τους χρήστες αυτούς και πρέπει να γίνει πρόβλεψη για όλες τις ηλικίες καθώς και για διαφορετικά επίπεδα εξοικείωσης με την τεχνολογία.

2.2 Λειτουργικότητα της εφαρμογής

Για την επίτευξη της λειτουργικότητας της εφαρμογής θα θεωρήσουμε ότι οι χρήστες της εφαρμογής αποτελούνται από τους πελάτες-τουρίστες της μεσαιωνικής καστροπολιτείας. Επίσης την εφαρμογή θα την χρησιμοποιούν και οι υπάλληλοι της μεσαιωνικής καστροπολιτείας.

Οι χρήστες μέσω της εφαρμογής θα μπορούν να κάνουν τα εξής:

Αλληλεπίδραση με τις διάφορες συσκευές της καστροπολιτείας: Γί' αυτό το σκοπό θα δημιουργηθεί ένα σύστημα διεπαφής για την διαχείριση-χειρισμό (από τους πελάτες ή τους υπαλλήλους) των διαφόρων συσκευών (ηλεκτρικών και άλλων) του κάθε μεσαιωνικού διαμερίσματος. Μέσω αυτού του συστήματος οι χρήστες θα μπορούν:

- Να ανάβουν/σβήνουν τα φώτα του μεσαιωνικού τους διαμερίσματος.
- Να ρυθμίζουν την θέρμανση/ψύξη του μεσαιωνικού τους διαμερίσματος.
- Να ανοίγουν/κλείνουν την τηλεόραση/ραδιόφωνο καθώς και να ρυθμίζουν τα κανάλια.

Διαχείριση της τάφρου-πισίνας: Γί' αυτό το σκοπό θα δημιουργηθεί ένα σύστημα διεπαφής για τους χρήστες μέσω του οποίου θα μπορούν να ανοίγουν/κλείνουν την γέφυρα πάνω στην τάφρο-πισίνα. Ακόμα θα είναι δυνατόν οι χρήστες να ρυθμίζουν την στάθμη του νερού μέσα στην τάφρο-πισίνα, ενώ ταυτόχρονα θα υπάρχει ένας αισθητήρας που θα ενεργοποιείται/απενεργοποιείται και θα ειδοποιεί τον χρήστη εάν υπάρχουν άνθρωποι μέσα στην πισίνα. Επίσης, θα υπάρχει αισθητήρας που θα ενεργοποιείται ή θα απενεργοποιείται και θα ειδοποιεί τον χρήστη εάν υπάρχουν άνθρωποι μέσα στην πισίνα. Θα υπάρχει η δυνατότητα να ενεργοποιείται συναγερμός από αυτόν τον αισθητήρα ανάλογα την περίπτωση (π.χ. είναι βράδυ και ο ένοικος θέλει να υπάρχει συναγερμός για λόγους ασφαλείας, ή είναι μέρα και ο ένοικος δεν θέλει το συναγερμό λόγω του ότι η τάφρος λειτουργεί ως πισίνα).

Ηλεκτρονικές παραγγελίες: Θα είναι δυνατόν να δίνονται παραγγελίες από τους πελάτες με σκοπό την εξυπηρέτησή τους, καθώς και ερωτήσεις/αποκρίσεις από τους

υπαλλήλους της καστροπολιτείας για την εκκίνηση της παραγγελίας, την πραγματοποίηση και την ολοκλήρωση της. Αυτές οι παραγγελίες μπορεί να αφορούν καφέ ή/ και κάποιο γεύμα ή/και κάποιο ποτό, ανάλογα με την ώρα της ημέρας. Γι' αυτό το σκοπό θα δημιουργηθεί ένα σύστημα διεπαφής για την αλληλεπίδραση πελατών/υπαλλήλων που θα βοηθάει την διαδικασίας παραγγελίας, την εκτέλεση της και την εξόφληση της ή την ενσωμάτωση του λογαριασμού στο γενικό λογαριασμό του πελάτη. Ο υπάλληλος θα φαίνεται στο σύστημα διεπαφής ως εικόνα ενός ιππότη ή μιας πριγκίπισσας.

Τί άλλο να βάλουμε από τα Μοντέλα των χρηστών στο σχεδιασμό και τί άλλο να λάβουμε υπόψιν μας ;;;

Αυτές οι ενέργειες μπορούν να διαιρεθούν σε περισσότερα στάδια. Στο μοντέλο του Norman τα στάδια είναι τα εξής [3]:

- Θέση του στόχου.
- Καθορισμός της πρόθεσης.
- Καθορισμός της σειράς ενεργειών.
- Εκτέλεση της ενέργειας.
- Αντίληψη της κατάστασης του συστήματος.
- Ερμηνεία της κατάστασης του συστήματος.
- Αξιολόγηση της κατάστασης του συστήματος σε σχέση με τους στόχους και τις προθέσεις.

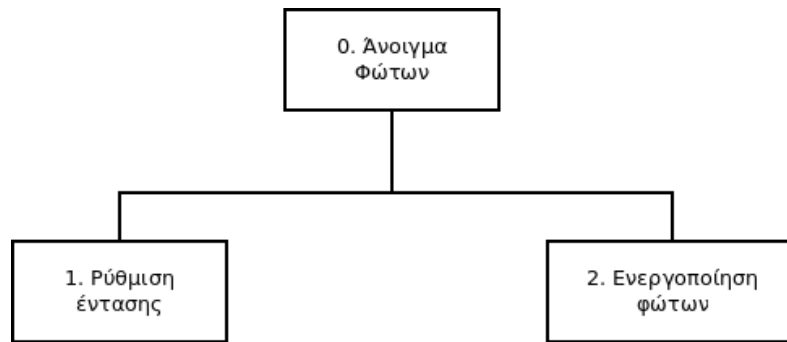
Οι ανάλυση των ενεργειών αυτών γίνεται στην επόμενη ενότητα με την ιεραρχική ανάλυση εργασιών.

Τέλος ο σχεδιασμός του συστήματος διεπαφής θα γίνει με έναν τρόπο τέτοιο ώστε να έρχεται όσο πιο κοντά στο θέμα της μεσαιωνικής καστροπολιτείας. Γι' αυτό το σκοπό θα περιέχονται στοιχεία όπως κατάλληλη διακόσμηση, πολεμίστρες, μπουντρούμια, κήπους με δέντρα στον εξωτερικό χώρο πριν μπούμε μέσα στο μεσαιωνικό διαμέρισμα, κιάλα, παράθυρα με θέα στην τάφρο κ.λ.π.

2.3 Ιεραρχική ανάλυση εργασιών

Η ανάλυση εργασιών είναι η επεξεργασία της ανάλυσης του τρόπου που οι άνθρωποι κάνουν κάποιες δουλειές και περιλαμβάνει μία λεπτομερή περιγραφή των χειρωνακτικών και πνευματικών εργασιών, την διάρκεια, την συχνότητα και την πολυπλοκότητα των εργασιών και γενικά όλες τους παράγοντες που απαιτούνται από τον χρήστη για την ολοκλήρωση της εργασίας [3, 1].

Σε αυτή την ενότητα θα αναλυθούν όλες οι εργασίες που θα μπορούν να πραγματοποιη-



Σχήμα 2.1: Η ιεραρχική ανάλυση εργασιών για την ρύθμιση των φώτων.



Σχήμα 2.2: Η ιεραρχική ανάλυση εργασιών για την ρύθμιση των φώτων.

ηθούν από τους χρήστες της μεσαιωνικής καστροπολιτείας.

2.3.1 Άνοιγμα/σβήσιμο φώτων

Η εργασία "Άνοιγμα/σβήσιμο φώτων" μπορεί να αναλυθεί ως εξής:

- 0. Άνοιγμα/σβήσιμο φώτων
- 1. Ρύθμιση της έντασης των φώτων
- 2. Ενεργοποίηση/απενεργοποίηση των φώτων

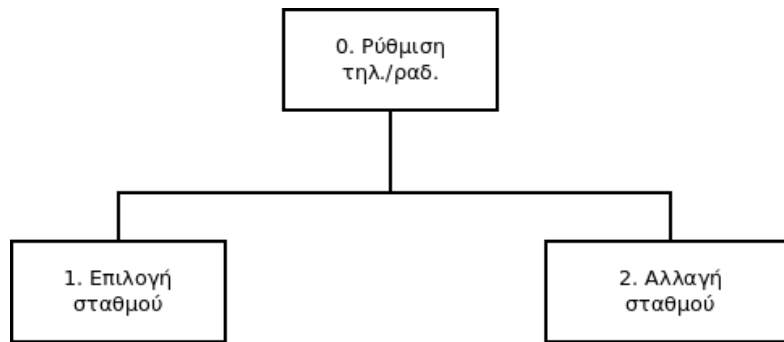
Συνοπτικά η ιεραρχική ανάλυση εργασιών για την ρύθμιση των φώτων φαίνεται και στο σχήμα 2.1.

2.3.2 Θέρμανση/ψύξη διαμερίσματος

Η εργασία "Θέρμανση/ψύξη διαμερίσματος" μπορεί να αναλυθεί ως εξής:

- 0. Θέρμανση/ψύξη διαμερίσματος
- 1. Ρύθμιση της θερμοκρασίας
- 2. Αλλαγή της θερμοκρασίας

Συνοπτικά η ιεραρχική ανάλυση εργασιών για την ρύθμιση της θερμοκρασίας του διαμερίσματος φαίνεται και στο σχήμα 2.2.



Σχήμα 2.3: Η ιεραρχική ανάλυση εργασιών για την ρύθμιση των φώτων.

2.3.3 Ρύθμιση τηλεόρασης/ραδιοφώνου

Η εργασία "Ρύθμιση τηλεόρασης/ραδιοφώνου" μπορεί να αναλυθεί ως εξής:

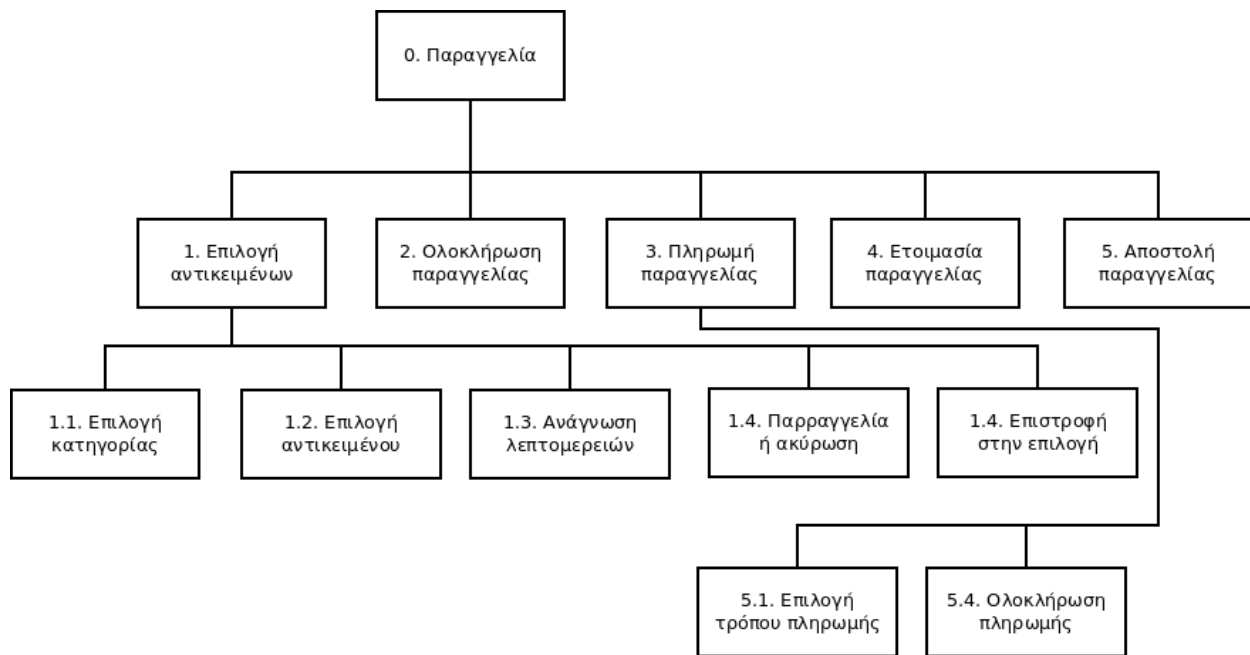
- 0. Ρύθμιση τηλεόρασης/ραδιοφώνου
- 1. Επιλογή σταθμού
- 2. Αλλαγή σταθμού

Συνοπτικά η ιεραρχική ανάλυση εργασιών για την τηλεόρασης/ραδιοφώνου φαίνεται και στο σχήμα 2.3.

2.3.4 Πραγματοποίηση μίας παραγγελίας

Η εργασία "Πραγματοποίηση μίας παραγγελίας" μπορεί να αναλυθεί ως εξής:

- 0. Παραγγελία μίας παραγγελίας
- 1. Επιλογή των αντικειμένων που θέλουμε να παραγγείλουμε
 - 1.1. Επιλογή κατηγορίας (π.χ. σαλάτες, ποτό, κ.λ.π.)
 - 1.2. Επιλογή αντικειμένων (ανάλογα με την κατηγορία που έχουμε επιλέξει πριν θα φαίνονται και τα αντίστοιχα προϊόντα)
 - 1.3. Εμφάνιση λεπτομερειών (μετά την επιλογή του αντικειμένου θα φαίνονται οι λεπτομέρειες για το αντικείμενο αυτό)
 - 1.4. Προσθήκη του αντικειμένου στην παραγγελία ή ακύρωση της παραγγελίας
 - 1.5. Επιστροφή στην αρχική σελίδα επιλογής κατηγορίας
- 2. Ολοκλήρωση της παραγγελίας και εμφάνιση του ολικού ποσού. Εδώ θα δίνεται στον χρήστη η επιλογή να ακυρώσει την παραγγελία του ή να συνεχίσει στην ολοκλήρωση της
- 3. Πληρωμή της παραγγελίας
 - 3.1. Επιλογή του τρόπου πληρωμής (π.χ. πιστωτική κάρτα, μετρητά ή με πίστωση



Σχήμα 2.4: Η ιεραρχική ανάλυση εργασιών για την πραγματοποίηση μίας παραγγελίας.

στον λογαριασμό του πελάτη

3.2. Ολοκλήρωση της πληρωμής

4. Ετοιμασία της παραγγελίας του χρήστη από τους υπαλλήλους της καστροπολιτείας

5. Αποστολή της παραγγελίας του χρήστη

Συνοπτικά η ιεραρχική ανάλυση εργασιών για την πραγματοποίηση μίας παραγγελίας φαίνεται και στο σχήμα 2.4.

2.3.5 Ρύθμιση της πισίνας-τάφρου

Η εργασία "Ρύθμιση της πισίνας-τάφρου" μπορεί να αναλυθεί ως εξής:

0. Ρύθμιση της πισίνας-τάφρου

1. Έλεγχος για άνθρωπο

1.1. Αν υπάρχει άνθρωπος μέσα στην πισίνα τότε ελέγχουμε και την ώρα

1.2. Αν και οι δύο παραπάνω συνθήκες ισχύουν τότε ενεργοποιείται ο συναγερμός

2. Ρύθμιση της στάθμης της πισίνας

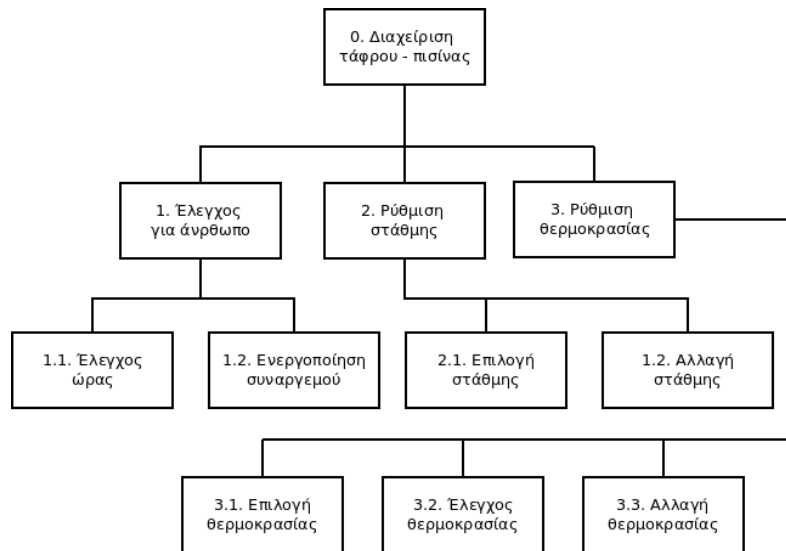
2.1. Επιλογή της στάθμης από τον χρήστη

2.2. Αλλαγή της στάθμης της πισίνας

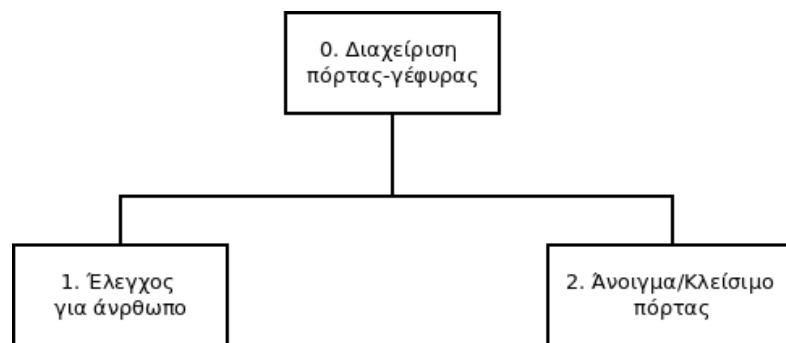
3. Ρύθμιση της θερμοκρασίας της πισίνας

3.1. Επιλογή της θερμοκρασίας από τον χρήστη

3.2. Έλεγχος της θερμοκρασίας ότι δεν υπερβαίνει κάποια όρια



Σχήμα 2.5: Η ιεραρχική ανάλυση εργασιών για το την ρύθμιση της πισίνας-τάφρου.



Σχήμα 2.6: Η ιεραρχική ανάλυση εργασιών για το άνοιγμα της πόρτας της πισίνας-τάφρου.

3.3. Αλλαγή της θερμοκρασίας της πισίνας

Συνοπτικά η ιεραρχική ανάλυση εργασιών για την πραγματοποίηση μίας παραγγελίας φαίνεται και στο σχήμα 2.5.

2.3.6 Άνοιγμα πόρτας της πισίνας-τάφρου

Η εργασία "Άνοιγμα πόρτας της πισίνας-τάφρου" μπορεί να αναλυθεί ως εξής:

0. Άνοιγμα πόρτας της πισίνας-τάφρου
1. Έλεγχος για άνθρωπο
2. Άνοιγμα ή κλείσιμο της πόρτας

Συνοπτικά η ιεραρχική ανάλυση εργασιών για την πραγματοποίηση μίας παραγγελίας φαίνεται και στο σχήμα 2.6.

2.4 Τί άλλο να μπει στο πρωτο κεφάλαιο;;;

και τί διορθώσεις να κάνω.

3. Σχεδιασμός

Σε αυτή την ενότητα θα αναλυθούν οι αποφάσεις που πάρθηκαν κατά την διάρκεια του σχεδιασμού της διεπαφής της καστροπολιτείας

3.1 Στόχοι

Οι άμεσοι στόχοι του συστήματος διεπαφής είναι [3]:

Η μέγιστη δυνατή χρησιμοποίησιμότητα (maximum usability)

να είναι φιλικό προς τον χρήστη: Το σύστημα διεπαφής δεν πρέπει να απωθεί τον χρήστη. Αντίθετα πρέπει να τον ενθαρρύνει να ανακαλύπτει όλες τις δυνατότητες του προγράμματος.

συνεπές: Τα χρώματα και οι λέξεις πρέπει πάντα να σημαίνουν τα ίδια πράγματα κάθε φορά.

όχι υπερβολικό: Δεν πρέπει να χρησιμοποιούνται τα χρώματα και τα εικονίδια σε υπερβολή έτσι ώστε να μπερδεύουν το χρήστη αντί να τον διευκολύνουν.

να δοκιμάζεται όσο νωρίτερα γίνεται: Έτσι ώστε να είναι βέβαιο ότι επιτυγχάνει το στόχο του.

να αποφεύγονται τα λάθη των χρηστών: Όσο φιλικό και να είναι το σύστημα διεπαφής, ο χρήστης θα κάνει λάθη και θα προσπαθήσει να κάνει πράγματα που δεν γίνονται μέσα στο πρόγραμμα. Επομένως τα πιθανά λάθη των χρηστών θέτουν τους εξής σχεδιαστικούς στόχους:

- Το σύστημα να είναι ικανό να μην χαλάει την λειτουργία του από τα πιθανά λάθη.
- Να γνωστοποιείται στον χρήστη τί δεν μπορεί να κάνει.
- Να περιορίζεται η πιθανότητα λάθους.
- Να προσφέρεται βοήθεια αν ο χρήστης κάνει κάτι λάθος χωρίς όμως να δημιουργείται σύγχυση στο χρήστη από υπερβολικό αριθμό οδηγιών.

Η αποφυγή των λαθών επιτυγχάνεται σε μεγαλύτερο βαθμό με τις ακόλουθες βελτιώσεις:

- Τα μηνύματα λάθους να είναι συγκεκριμένα και περιεκτικά.

- Να απενεργοποιούνται εντολές που δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε μία συγκεκριμένη περίπτωση.
- Να ολοκληρώνονται αυτόματα κάποιες εντολές όταν έχει δοθεί αρκετή πληροφορία.

Η επιλογή του είδους του συστήματος διεπαφής μπορεί να έχει τεράστια επιρροή στους στόχους του συστήματος διεπαφής. Μερικά συνηθισμένα είδη συστημάτων διεπαφής είναι [3]:

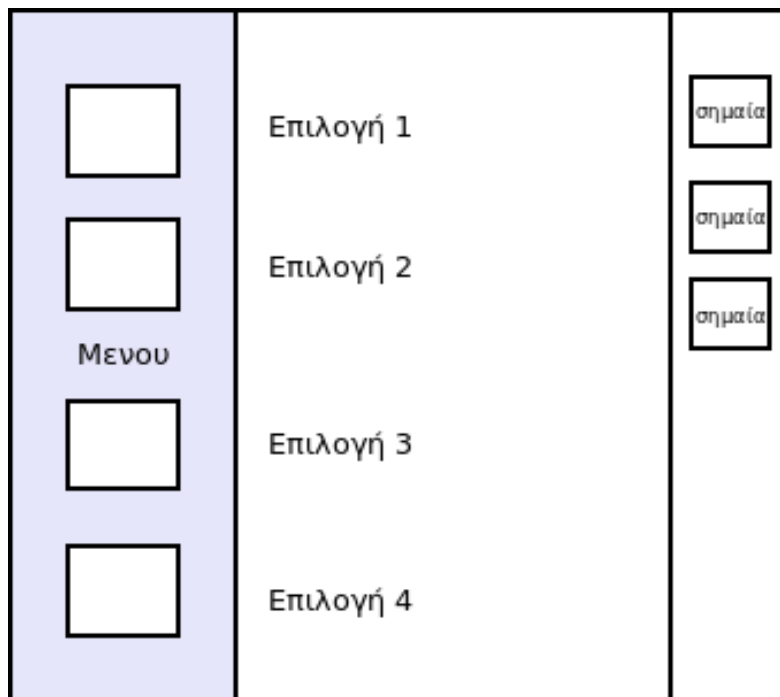
- Άμεση διαχείριση
- Σύστημα διεπαφής με γραμμές εντολών (command line)
- Μενού (menus)
- Φυσική γλώσσα (Natural language)
- Ερώτηση/απάντηση (query)
- Φόρμες και λογιστικά φύλλα

Για την επίτευξη των παραπάνω στόχων που τέθηκαν στην αρχή της ενότητας θεωρείται ότι επιτυγχάνονται πιο ολοκληρωμένα με την άμεση διαχείριση. Οι ενέργειες που μπορεί να πραγματοποιήσει ο χρήστης αναπαρίστανται οπτικά και σε αυτή την περίπτωση ο χρήστης διευκολύνεται γιατί μπορεί να χειριστεί οικία πράγματα και να δει αμέσως τα αποτελέσματα [3]. Παρόλα αυτά υπάρχουν και μερικά προβλήματα [3]:

- Οι οπτικές αναπαραστάσεις δεν είναι απαραίτητα καλύτερες από άλλους τρόπους αλληλεπίδρασης γιατί μπορεί να καταναλώνουν πολύ χώρο και πολλές εντολές μπορεί να απλώνονται σε άλλες σελίδες.
- Τα εικονίδια που χρησιμοποιούνται μπορεί να μην είναι ιδιαίτερα κατανοητά στο χρήστη.
- Η οπτική αναπαράσταση μπορεί να είναι παραπλανητική.

Για την αντιμετώπιση της πρώτης δυσκολίας θα προτιμηθεί η "συμπύκνωση" των μενού έτσι ώστε να χωράνε σε μία ολόκληρη σελίδα ενώ για της άλλες δύο δυσκολίες (εκτός της προφανής λύσης που είναι να χρησιμοποιηθούν όσο πιο αντιπροσωπευτικά εικονίδια) οι επιλογές της εφαρμογής θα τεκμηριωθούν εκτενώς στα εγχειρίδια που θα παραδοθούν στους τελικούς χρήστες.

Οι υπόλοιπες επιλογές απορρίφθηκαν διότι δεν ήταν αρκετά διαισθητικές και ο χρήστης θα έπρεπε να αφιερώσει αρκετό χρόνο για την εξοικείωση και την εκμάθηση της εφαρμογής.



Σχήμα 3.1: Το γενικό μενού (σε αφηρημένη μορφή).

3.2 Τί άλλο θεωρητικό να βάλουμε για να δικαιολογήσουμε τις αποφάσεις μας;;;

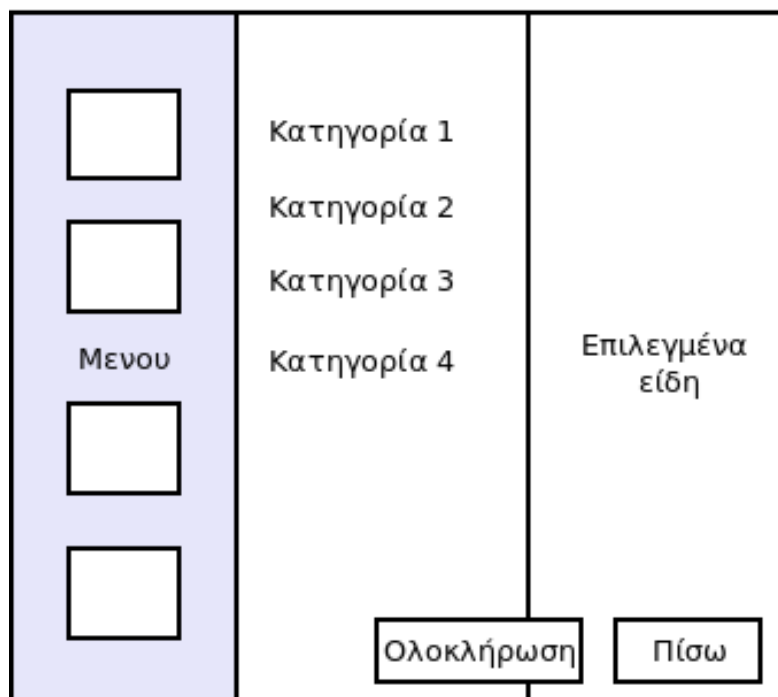
3.3 Παρουσίαση γραφικού περιβάλλοντος

Σε αυτή την ενότητα παρουσιάζονται οι οθόνες του γραφικού περιβάλλοντος για την επίτευξη της λειτουργικότητας της εφαρμογής.

3.3.1 Γενικό Μενού - Εισαγωγική οθόνη

Με το που θα φορτώσει η εφαρμογή ο χρήστης θα κατευθύνεται στο κεντρικό μενού (εισαγωγική οθόνη). Στα αριστερά του παραθύρου θα φαίνονται με εικονίδια οι επιλογές του χρήστη ενώ στην αρχική οθόνη στα δεξιά θα φαίνονται και με κείμενο τί κάνει το κάθε εικονίδιο. Όταν ο χρήστης πατάει σε κάποιο εικονίδιο τότε ο χρήστης θα μεταφέρεται σε ένα νέο παράθυρο όμως, το μενού με τα εικονίδια στα αριστερά θα παραμένει έτσι ώστε ο χρήστης να μπορεί να εναλλάσσεται μεταξύ των μενού γρήγορα χωρίς να πρέπει να γυρίσει στην αρχική οθόνη (βλ. σχήμα 3.1).

Στην δεξιά μεριά θα εμφανίζονται εικονίδια με σημαίες χωρών, τις οποίες όταν τις πατάει ο χρήστης θα αλλάζει την γλώσσα της εφαρμογής.



Σχήμα 3.2: Το μενού παραγγελιών (σε αφηρημένη μορφή).

3.3.2 Μενού Παραγγελιών

Στο μενού των παραγγελιών ο χρήστης θα βλέπει αρχικά τις κατηγορίες των αντικειμένων που υπάρχουν προς παραγγελία (π.χ. ποτά, φαγητά, ορεκτικά, κ.λ.π.) (βλ. σχήμα 3.2). Όταν ο χρήστης πατήσει πάνω σε μία από αυτές τις κατηγορίες θα "ανοίγουν" και θα εμφανίζονται τα προϊόντα σε αυτή την κατηγορία.

Επιλέγοντας μετά και το αντικείμενο που θέλει θα ανοίγει μία νέα οθόνη στην οποία θα εμφανίζονται οι λεπτομέρειες του αντικειμένου και στο κάτω μέρος της οθόνης θα υπάρχει η δυνατότητα η παραγγελίας του αντικειμένου ή επιστροφή στο μενού της παραγγελίας (βλ. σχήμα 3.3)

Όταν ο χρήστης έχει επιλέξει κάποιο αντικείμενο προς παραγγελία τότε αυτό θα εμφανίζεται σε ένα πίνακα στα δεξιά του μενού παραγγελιών (βλ. σχήμα 3.2) στο οποίο θα αναφέρεται και το συνολικό κόστος όλων των προϊόντων που έχει επιλέξει ο χρήστης καθώς και θα υπάρχει κουμπί αφαίρεσης κάποιων προϊόντων. Επίσης κάτω δεξιά θα υπάρχουν και δύο κουμπιά για την ακύρωση της παραγγελίας (επιστροφή στο κεντρικό μενού) ή την ολοκλήρωση της. Μόλις ο χρήστης πατήσει ολοκλήρωση θα του εμφανίζεται ένα νέο παράθυρο για να επιλέξει τον τροπό πληρωμής και την ολοκλήρωση της παραγγελίας (βλ. σχήμα 3.4).

3.3.3 Διαχείριση τάφρου-πισίνας

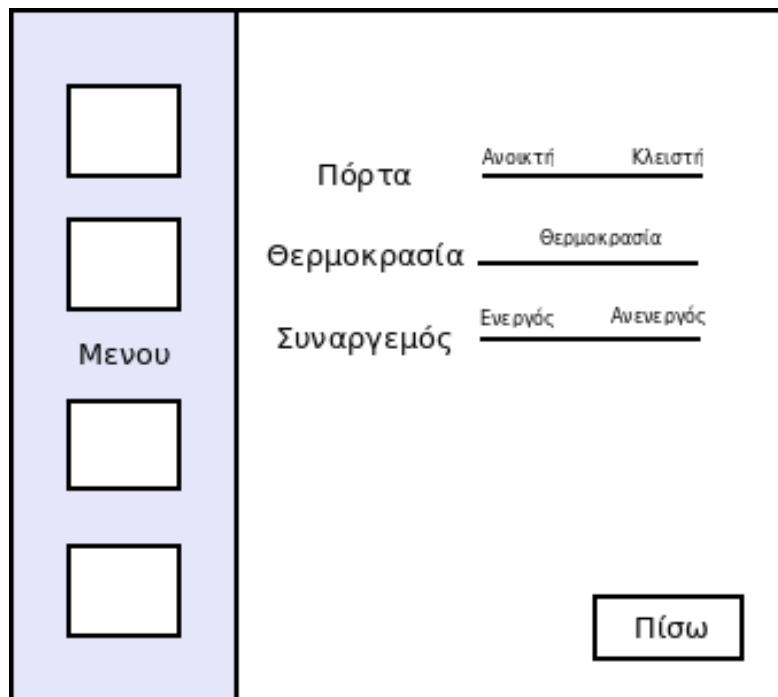
Στο μενού της διαχείρισης της τάφρου-πισίνας ο χρήστης θα μπορεί ρυθμίσει την τάφρο και την πισίνα του διαμερίσματος του. Θα υπάρχουν 3 μπάρες τις οποίες θα τις σέρνει

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ΜΕΝΟΥ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Αντικείμενο 1
	Λεπτομέρειες αντικειμένου 1
	<input type="button" value="Παραγγελία"/> <input type="button" value="Πίσω"/>

Σχήμα 3.3: Η επιλογή αντικειμένου στην παραγγελία (σε αφηρημένη μορφή).

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ΜΕΝΟΥ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Τρόπος Πληρωμής
	Πληρωμή 1 Πληρωμή 2
	<input type="button" value="Ολοκλήρωση"/> <input type="button" value="Πίσω"/>

Σχήμα 3.4: Πληρωμή για την παραγγελία (σε αφηρημένη μορφή).



Σχήμα 3.5: Το μενού χειρισμού της πισίνας - τάφρου (σε αφηρημένη μορφή).

ανάλογα (βλ. σχήμα 3.5). Η μπάρα της πόρτας και του συναγερμού απλώς θα έχουν δύο επιλογές (δηλαδή ή στην μία άκρη ή στην άλλη άκρη), ενώ της θερμοκρασίας θα μπορεί να παίρνει οποιαδήποτε τιμή. Ο λόγος για τον οποίο και για τις 3 επιλογές προτιμήθηκε η μπάρα είναι η ομοιομορφία του παραθύρου. Επομένως στην πόρτα και στον συναγερμό θα μπορεί ο χρήστης να την πηγαίνει από την μία άκρη στην άλλη ανοίγοντας/κλείνοντας την πόρτα (ενεργοποιώντας/απενεργοποιώντας αντίστοιχα τον συναγερμό της πισίνας). Αντιθέτως η θερμοκρασίας επειδή μπορεί να πάρει πολλές τιμές θα μπορεί να σταματήσει οπουδήποτε.

3.3.4 Διαχείριση ηλεκτρικών συσκευών

4. Υλοποίηση και επαλήθευση

Να αναφέρω εδώ ότι για την διευκόλυνση των χρηστών της καστροπολιτείας μας η εφαρμογή μας θα είναι ήδη φορτωμένη στους υπολογιστές και οι χρήστες δεν θα χρειάζονται να πατήσουν κάτι για να μπουν !!! Εδώ να αναφέρουμε το σενάριο χρήσης κιόλας. Να πούμε π.χ. για τί συσκευές προορίζεται κ.λ.π. (αφής κ.λ.π.).

Εδώ να αναφέρουμε για τον κώδικα

5. Ενσωμάτωση-Τεκμηρίωση

Ιδέα δεν έχω

6. Συντήρηση

Ιδέα δεν έχω

Αναφορές

- [1] Wikipedia. Task analysis — Wikipedia, the free encyclopedia. http://en.wikipedia.org/wiki/Task_analysis. [Πρόσβαση στις 24 Μαΐου 2014].
- [2] Wikipedia. User analysis — Wikipedia, the free encyclopedia. http://en.wikipedia.org/wiki/User_analysis. [Πρόσβαση στις 24 Ιουνίου 2014].
- [3] Μαρία Βίρβου. Σημειώσεις διδασκαλίας για το μάθημα "Αλληλεπίδραση ανθρώπου υπολογιστή". Σημειώσεις μαθήματος, 2013.

bin/]technical.mintedcmdbin/]technical.mintedmd5bin/]technical.pygbin/]technical.out.pyg